证券代码：002919　　证券简称：名臣健康　　公告编号：2023-033

名臣健康用品股份有限公司关于深圳证券交易所对公司2022年年报问询函回复的公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露内容的真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

深圳证券交易所：

名臣健康用品股份有限公司（以下简称“公司”）于2023年7月3日收到贵所下发的《关于对名臣健康用品股份有限公司2022年年报的问询函》（公司部年报问询函〔2023〕第376号）（以下简称“《问询函》”）。我们就问询函所提问题逐条进行了认真分析及讨论，按贵所要求现回复如下：

1、年报显示，2022年度你公司实现营业收入94,540.49万元，同比上升27.05%，实现净利润2,532.98万元，同比下降81.03%，实现扣非后净利润-477.37万元，同比下降104.36%。

（1）请结合行业特点、公司业务开展情况、产品类别、收入和成本构成、费用等因素说明你公司2022年扣非后净利润大幅下降的原因。

公司回复：

本年公司营业收入增加主要系发力游戏发行业务，公司通过收并购、新设等方式组建了多个游戏发行团队，业务渠道涵盖微信小游戏平台、应用商店等渠道。发行地区包括国内、东南亚、韩国及港澳台地区。

游戏发行业务的特点是前期推广投入大，推广的成本较高，营收相对滞后。公司发行业务主要是从第三季度开始发力，投入成本与营收不同步导致出现增收不增利的情况。

2021年度公司的利润主要来源于2款自研游戏产品，2022年度上述存量游戏产品已上线2-3年，游戏已进入衰退期，游戏充值流水明显减少导致净利润大幅减少。

公司2021年和2022年主营业务为日化用品和网络游戏，其中日化用品业务基本保持稳定，2021年公司的网络游戏业务为游戏研发业务，2022年公司增加游戏发行业务，具体业绩数据如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动比例
营业收入	94,540.49	74,414.86	27.05%
营业成本	44,906.91	36,921.21	21.63%
销售费用	32,104.00	8,333.19	285.25%
管理费用	8,242.51	7,116.05	15.83%
研发费用	11,026.45	9,850.77	11.93%
扣非后净利润	-477.37	10,958.28	-104.36%

1、营业收入：

2022年度公司实现营业收入94,540.49万元，同比上升27.05%，营业收入变动情况如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动额
主营业务：			
日化用品	49,830.31	52,703.87	-2,873.57
网络游戏	44,573.41	21,081.02	23,492.38
印刷品		521.81	-521.81
小计	94,403.72	74,306.71	20,097.01
其他业务：			
租赁收入	107.36	102.25	5.11
其他	29.42	5.90	23.52
小计	136.78	108.15	28.63
合计	94,540.49	74,414.86	20,125.64

公司2022年度营业收入增长27.05%，主要系网络游戏业务收入增加23,492.38万元影响。网络游戏业务营业收入变动情况如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动额
游戏研发	8,956.78	21,081.02	-12,124.24
游戏发行	35,616.62	-	35,616.62
合计	44,573.41	21,081.02	23,492.38

业务模式：

游戏研发：公司作为游戏研发商，自主研发网络游戏，并通过与游戏发行商签订代理协议，授权游戏发行商代理运营网络游戏。游戏发行商当期取得的游戏运营收入按照运营协议约定归属公司的部分，公司确认营业收入。

游戏发行：公司作为游戏发行商，通过与游戏研发商签订代理协议，取得网络游戏运营权，并依靠公司市场销售和拓展运营能力迅速将代理游戏推销给游戏用户以获取收益。在游戏发行业务中，公司承担主要运营责任，按照总额法确认收入。

公司游戏研发业务2022年营业收入减少12,124.24万元，系自研的主要游戏《百龙霸业》、《王者国度》均已进入衰退期，游戏充值流水减少，新研发的游戏尚未上线，暂未产生收入，故游戏研发业务收入减少。

公司于2021年10月设立全资子公司海南星炫，切入游戏发行业务，2022年产生收入35,616.62万元。发行业务目前包含四个发行团队、销售区域遍及中国大陆、中国港澳台地区、韩国及东南亚地区。各团队骨干成员主要来自于三七互娱、4399、易幻网络、畅游等行业知名公司。本年度发行业务收入主要源于以下产品：

产品名称	发行地区	研发方	发行渠道	收入金额（万元）
乱世逐鹿	中国大陆、韩国	北京炊乐科技有限公司	苹果应用商店、谷歌应用商店、ONESTORE、三星应用商店；安卓渠道	10,075.19
凡人神将传	中国大陆	豪腾天佑（北京）科技有限公司	微信小游戏平台	7,025.45
九州之下	韩国	华多互娱（广州）网络科技有限公司	苹果应用商店、谷歌应用商店、ONESTORE、三星应用商店	5,518.61
仙梦如歌	中国港澳台地区	深圳侠之谷科技有限公司	苹果应用商店、谷歌应用商店	3,600.92
九州仙剑传	中国大陆	上海趣依网络科技有限公司	微信小游戏平台	2,776.45
幻灵修仙传	中国大陆	广州天纵网络科技有限公司	微信小游戏平台	2,495.24
传奇霸主	中国大陆	杭州九迁网络科技有限公司	微信小游戏平台	2,316.56

2、营业成本：

2022年度公司营业成本支出44,906.91万元，同比上升21.63%，营业成本变动情况如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动额
主营业务：			
日化用品	33,046.69	35,010.56	-1,963.87
网络游戏	11,779.98	1,310.91	10,469.07
印刷品	-	516.44	-516.44
小计	44,826.67	36,837.91	7,988.76
其他业务：			
租赁收入	64.27	64.27	-
其他	15.96	19.03	-3.07
小计	80.23	83.30	-3.07
合计	44,906.90	36,921.21	7,985.69

公司2022年度营业成本增加21.63%，主要系网络游戏业务成本支出增加10,469.07万元影响。网络游戏业务营业成本变动情况如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动额
游戏研发	1,124.59	1,310.91	-186.32
游戏发行	10,655.39		10,655.39
合计	11,779.98	1,310.91	10,469.07

公司于2022年发力游戏发行业务，游戏发行营业成本主要为支付游戏研发商分成款、游戏运营权转让费及版权金摊销。

3、销售费用：

公司2022年销售费用支出32,104.00万元，同比上升285.25%，增加23,770.81万元，主要系本期游戏发行业务的发行费用及薪酬支出增加，明细如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动额
发行费用	23,632.00	337.28	23,294.72
职工薪酬	5,048.46	3,750.51	1,297.95

公司2022年销售费用-发行费用增加23,294.72万元，游戏发行业务的游戏推广一般前置于游戏的发行上线，根据游戏行业的惯例，会在游戏上线前开始宣传造势，并在游戏运营初期进行大量宣传推广。

公司2022年销售费用-职工薪酬增加1,297.95万元，主要系游戏发行业务人员增加影响，2022年末游戏业务员工较2021年末增加405人，增幅为128.98%，其中游戏发行业务员工增加347人。

4、管理费用：

公司2022年管理费用支出8,242.51万元，同比上升15.83%，增加1,126.46万元，主要系职工薪酬支出增加，明细如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动额
职工薪酬	4,535.84	3,547.30	988.54

5、研发费用：

公司2022年研发费用支出11,026.45万元，同比上升11.93%，增加1,175.68万元，主要系职工薪酬支出及折旧与摊销增加，明细如下：

单位：万元

项目	2022年度	2021年度	变动额
人工费	8,549.07	7,855.71	693.36
折旧与摊销费	609.17	339.07	270.10

2022年研发费用-人工费增加693.36万元，主要系游戏研发人员增加影响，2022年末游戏研发业务人员较2021年末增加56人。折旧与摊销费增加270.10万元，主要系本期游戏研发业务新增租赁面积，增加使用权资产1,093.17万元，使用权资产折旧增加。

综上，公司2022年扣非后净利润大幅下降的主要原因有：

（1）原有游戏存量产品进入衰退期，新产品尚未发行。由于薪酬、房租等成本为固定支出，相关成本费用及新产品研发支出均计入当期损益，游戏研发业务收入减少，导致游戏研发板块净利润下降；

（2）人员薪酬等成本费用增加，网络游戏业务2022年末人员较2021年末增加405人。2022年度薪酬支出12,444.54万元，2021年度薪酬支出8,454.60万元，增加3,989.94万元；

（3）公司于2022年度发力游戏发行业务，游戏推广一般前置于游戏的发行上线，根据游戏行业的惯例，在游戏上线前开始宣传造势，并在游戏运营初期进行大量宣传推广。2022年度公司游戏发行业务销售费用25,120.22万元，其中发行费用23,632.00万元。因游戏发行业务前期需投入较大的发行费用进行游戏推广，且本年度发行推广游戏尚未达到回收期，导致游戏发行业务2022年度净利润为负数。

（2）你公司2022年第四季度营业收入为38,238.80万元，较前三季度大幅增长，第三季度净利润为-4,552.70万元，为四个季度最低，请说明你公司业务是否具有季节性，并说明各季度收入、利润、现金流波动较大的原因，是否存在跨期确认收入的情形。

公司回复：

公司业务无明显季节性，第四季度营业收入为38,238.80万元，较前三季度大幅增长，公司第三季度净利润为-4,552.70万元，系公司游戏发行业务第三季度开始发力，游戏推广费用大幅增加，第四季度发行推广游戏产生收入导致。游戏发行前期，公司通过信息流推广吸引用户下载注册游戏，用户体验之后如果喜欢该游戏才会有后期的充值购买道具消费，故收入的产生相对前期推广投入存在一定的滞后性。

各季度主要财务指标：

单位：万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	14,901.22	19,556.63	21,843.85	38,238.80
归属于上市公司股东的净利润	163.82	2,550.84	-4,552.70	4,371.01
经营活动产生的现金流量净额	-7,050.18	2,809.68	-4,947.93	16,513.58

1、各季度收入、利润、现金流波动较大的原因：

（1）营业收入：

单位：万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	14,901.22	19,556.63	21,843.85	38,238.80
其中：日化用品	10,871.47	12,395.11	14,701.75	11,969.34
网络游戏	4,029.75	7,161.52	7,142.10	26,269.47

公司日化业务总体平稳，主要受市场环境影响，无明显季节性。

公司网络游戏业务2022年度收入呈上升趋势，主要受公司发力游戏发行业务，新游戏上线影响，其中第二季度、第四季度收入增长均为新游戏上线贡献收入。

（2）净利润：

单位：万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
净利润	163.82	2,550.84	-4,552.70	4,371.01
其中：日化用品	620.10	569.11	769.78	386.28
网络游戏	-456.28	1,981.73	-5,322.48	3,984.74

公司各季度净利润波动主要系网络游戏业务影响。第一季度净利润为负数，系原主要游戏进入衰退期，充值流水减少，导致净利润下降。第二季度净利润增加，主要系公司游戏发行业务贡献净利润影响。第三季度净利润为负数，主要系公司游戏发行业务开始发力，加大推广投入，因游戏发行收入较游戏推广支出存在滞后性，导致第三季度净利润为负数，第四季度发行业务玩家充值流水增加，贡献净利润。

（3）经营活动产生的现金流量净额：

公司经营活动产生的现金流量净额波动，主要系销售回款影响，各季变动情况如下：

单位：万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
经营活动产生的现金流量净额	-7,050.18	2,809.68	-4,947.93	16,513.58
季度变动额		9,859.87	-7,757.61	21,461.51
其中：销售商品、提供劳务收到的现金	12,987.64	24,616.92	18,063.53	46,675.83
季度变动额		11,629.28	-6,553.39	28,612.30

2、公司收入确认不存在跨期情况，具体收入确认方法如下：

（1）游戏发行业务

公司游戏发行业务模式为代理运营，在该运营模式下，公司承担主要运营责任，按照总额法确认收入。因公司无法获取虚拟道具的使用数据，但是能够获得完备的付费用户的登录和支付数据，故采用基于用户生命周期的收入确认模型，将当月游戏币兑换金额按照用户生命周期分摊确认收入。

同行业可比上市公司收入确认方法：

同行业可比上市公司	运营模式	收入确认方法
恺英网络	自主运营和联合运营	（1）自主运营收入：主要指本公司通过自有的网络平台发布游戏后从玩家处取得的营业收入。本公司以自玩家收取的充值款项结算作为交易价格，初始确认为合同负债，后续根据各游戏产品付费玩家的预计生命周期分摊确认收入。（2）联合运营收入：主要指与联合运营商联合推广运营取得的收入。本公司以自联合运营商处取得的分成款作为交易价格，初始确认为合同负债，后续根据各游戏产品付费玩家的预计生命周期分摊确认收入。
冰川网络	自主运营和联合运营	本集团运营的游戏采用道具收费模式，玩家进入游戏无需向公司缴纳任何费用，本集团依靠向玩家销售特殊用途的虚拟物品以及提供其他增值服务向玩家收取费用。本集团将道具分为一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具三类，本集团对不同的道具类型采用不同的收入确认方法，具体确认原则为：一次性道具，本集团在道具使用当月确认收入；有使用期限的道具，本集团在道具的使用期限内确认收入；永久性道具，本集团在预计的玩家生命周期内确认收入。
掌趣科技	自主运营和联合运营	公司将虚拟游戏道具分为消耗型道具和永久性道具，对不同的道具类型采用不同的收入确认方法：a、对于消耗型道具，于游戏道具消耗时确认为收入；b、对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。如难以区分道具的性质，则视同为永久性道具进行处理。

（2）游戏研发业务

公司游戏研发业务报告期内为授权运营模式，授权确认具体方法和同行业情况详见问题2、（1）。

（3）日化用品业务

公司日化业务收入确认具体方法如下：

经销渠道：公司按经销渠道客户的订单发出产品并经客户签收确认后，确认收入。

同行业可比上市公司收入确认方法：

同行业可比上市公司	收入确认方法
拉芳家化	①经销渠道以及零售客户收入确认方法：经销渠道以及零售客户支付货款并下达订单后，公司按客户的要求发出经检验合格的产品并经客户验收确认后，即在客户取得相关产品的控制权且公司享有现时收款权利时确认销售收入。
上海家化	(a)销售商品本集团根据与不同客户签订的销售合同不同分别在以下时点确认收入： (1)将产品按照合同规定运至约定交货地点，在客户验收且签署货物交接单后； (2)将产品按照合同规定发出后； (3)约定的其他方式实现控制权转移后。
珀莱雅	(1)经销模式 公司根据合同约定将产品交付给购货方并经购货方验收后，确认销售收入。

综上，公司收入确认的基本原则与同行业可比上市公司一致，不存在跨期确认收入的情形。

2、年报显示，2020年，你公司收购海南华多网络科技有限公司（以下简称海南华多）及杭州雷焰网络科技有限公司（以下简称杭州雷焰）两家游戏公司，形成商誉1.18亿元，未计提商誉减值准备。《业绩承诺实现情况专项审核报告》显示，海南华多和杭州雷焰累计业绩承诺均完成，完成率分别为104.10%和168.65%。海南华多2021年、2022年净利润分别为413.75万元、423.07万元，较2020年大幅下滑。杭州雷焰2022年净利润235.52万元，2021年净利润为9,475.91万元，2022年净利润亦较2021年大幅下滑。

（1）请补充披露报告期内海南华多和杭州雷焰主要游戏的详细信息，包括主要游戏的名称、所属游戏类型（端游、页游、手游等）、运营模式（自主运营、联合运营等）、收费方式（时间收费、道具收费、技能收费、剧情收费、客户端服务收费等），主要游戏的运营数据（包括主要游戏的用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水等）及其变化情况、前五大客户及其变化情况，并说明收入确认是否谨慎、合理，业绩是否真实、可靠。

公司回复：

报告期内主要游戏的详细信息：

公司主体	游戏名称	游戏类型	运营模式	收费方式
杭州雷焰	百龙霸业	手游	授权运营	道具收费
海南华多	王者国度	手游	授权运营	道具收费
海南华多	九州之下	手游	授权运营	道具收费
海南华多	至尊无极	手游	授权运营	道具收费

1、杭州雷焰主要游戏的运营数据：

（1）《百龙霸业》：

月份	注册人数	活跃用户数量	付费用户数量	付费ARPU(元)	充值流水(万元)
2020年1月	1,858,288	2,393,312	724,594	124.54	9,024.24
2020年2月	2,270,895	2,664,819	1,131,934	108.48	12,279.23
2020年3月	1,879,260	2,207,944	1,227,530	100.07	12,284.06
2020年4月	1,443,990	1,945,266	1,038,554	108.39	11,256.71
2020年5月	1,847,290	2,419,586	1,115,981	106.62	11,898.13
2020年6月	1,327,075	1,819,500	1,018,136	100.03	10,184.88
2020年7月	1,158,264	1,686,432	1,020,240	97.92	9,990.30
2020年8月	1,444,939	2,018,432	992,244	109.70	10,885.28
2020年9月	1,538,883	2,861,702	1,003,384	126.03	12,646.09
2020年10月	1,532,455	2,113,827	1,271,055	137.17	17,435.28
2020年11月	1,276,959	2,776,181	1,167,067	134.63	15,712.72
2020年12月	1,678,775	2,337,752	1,384,875	136.71	18,932.61
2021年1月	1,271,575	2,019,138	1,281,257	140.98	18,062.70
2021年2月	1,456,243	2,156,098	1,198,946	143.18	17,166.78
2021年3月	1,310,361	2,049,179	1,326,214	123.06	16,319.81
2021年4月	1,142,892	1,876,182	1,088,868	130.10	14,165.89
2021年5月	992,874	1,600,362	1,057,964	113.79	12,038.87
2021年6月	1,138,130	1,748,261	841,666	118.75	9,995.05
2021年7月	1,025,610	1,678,771	792,229	113.19	8,966.87
2021年8月	965,648	1,574,538	704,005	117.91	8,301.01
2021年9月	600,287	1,202,016	650,659	104.71	6,812.99
2021年10月	560,827	1,021,558	512,324	121.83	6,241.50
2021年11月	451,067	890,528	466,017	117.41	5,471.40
2021年12月	362,349	744,163	438,654	115.67	5,073.93
2022年1月	673,062	1,019,138	420,946	104.92	4,416.53
2022年2月	530,598	899,808	386,970	97.50	3,773.05
2022年3月	446,726	843,289	404,498	99.13	4,009.65
2022年4月	343,480	686,211	331,219	98.90	3,275.60
2022年5月	214,927	519,995	304,779	97.02	2,957.03
2022年6月	161,934	407,626	278,083	89.94	2,501.14
2022年7月	151,439	373,054	247,008	85.40	2,109.33
2022年8月	112,592	296,892	217,848	87.69	1,910.33
2022年9月	98,102	311,205	210,861	78.43	1,653.88
2022年10月	139,621	322,880	230,765	79.49	1,834.32
2022年11月	122,768	287,012	232,449	79.79	1,854.70
2022年12月	127,572	289,697	231,208	78.13	1,806.33

《百龙霸业》前五大客户变动情况：

金额单位：万元

客户	2022年销售额	占比(%)	2021年销售额	占比(%)	2020年销售额	占比(%)
海南光一网络科技有限公司	4,529.56	100.00	17,882.69	100.00	21,444.40	100.00

《百龙霸业》运营模式为授权运营，海南光一网络科技有限公司为《百龙霸业》独家代理，《百龙霸业》于2019年10月正式上线，2020年为成熟期，玩家充值流水较大，分成收入较多；随着游戏逐渐进入衰退期，充值流水减少，分成收入也随之减少，故2021年、2022年销售额逐渐减少。

2、海南华多主要游戏的运营数据：

（1）《王者国度》：

月份	注册人数	活跃用户数量	付费用户数量	付费ARPU(元)	充值流水(万元)
2020年1月	2,848,218	4,883,811	510,558	519.47	26,521.98
2020年2月	4,698,216	7,128,292	711,992	502.68	35,790.64
2020年3月	3,203,467	6,537,658	467,146	634.03	29,618.60
2020年4月	2,179,293	6,052,223	306,916	709.66	21,780.64
2020年5月	1,655,321	5,181,064	255,399	733.17	18,725.18
2020年6月	1,127,341	3,470,943	198,480	731.55	14,519.79
2020年7月	1,053,397	4,055,355	171,334	804.03	13,775.79
2020年8月	1,357,773	4,256,898	196,282	676.53	13,279.10
2020年9月	996,112	3,398,672	162,999	700.29	11,414.70
2020年10月	579,211	2,705,351	110,312	853.79	9,418.35
2020年11月	331,693	2,020,770	67,814	1,012.92	6,867.97
2020年12月	335,772	1,938,351	60,988	900.91	5,494.47
2021年1月	210,579	1,718,737	42,028	1,103.90	4,639.49
2021年2月	243,527	1,375,780	44,343	952.28	4,222.71
2021年3月	196,216	1,176,070	35,336	886.92	3,134.01
2021年4月	231,583	1,099,317	37,858	746.71	2,826.91
2021年5月	117,835	848,930	23,532	1,046.90	2,463.56
2021年6月	89,024	741,616	17,962	1,171.88	2,104.94
2021年7月	122,027	678,837	21,603	896.98	1,937.74
2021年8月	170,344	736,893	27,667	707.67	1,957.90
2021年9月	107,870	496,951	19,886	919.48	1,828.48
2021年10月	110,553	142,274	21,164	813.93	1,722.59
2021年11月	87,127	84,199	17,229	923.43	1,590.98
2021年12月	53,616	81,577	11,987	1,033.53	1,238.89
2022年1月	31,905	49,253	8,432	1,333.51	1,124.42
2022年2月	14,725	33,664	6,013	1,415.63	851.22
2022年3月	15,156	125,650	5,103	1,428.31	728.87
2022年4月	13,651	28,532	4,329	1,380.22	597.50
2022年5月	11,103	27,608	3,678	1,342.11	493.63
2022年6月	9,334	28,263	3,018	1,379.89	416.45
2022年7月	8,586	21,718	2,846	1,387.87	394.99
2022年8月	8,077	19,265	2,745	1,571.54	431.39
2022年9月	7,512	19,102	2,551	1,449.15	369.68
2022年10月	7,186	17,351	2,392	1,546.59	369.94
2022年11月	7,309	19,200	2,345	1,428.12	334.89
2022年12月	6,148	17,708	2,164	1,235.56	267.38

《王者国度》前五大客户变动情况：

金额单位：万元

客户	2022年销售额	占比(%)	2021年销售额	占比(%)	2020年销售额	占比(%)
杭州悦玩网络科技有限公司	601.61	99.88	2,810.43	99.53	14,699.03	100.00
杭州玩心不止网络科技有限公司	0.70	0.12	13.32	0.47	-	-

（2）《至尊无极》：

月份	注册人数	活跃用户数量	付费用户数量	付费ARPU(元)	充值流水(万元)
2021年11月	164,525	171,929	22,094	202.70	447.84
2021年12月	266,890	337,333	44,748	354.19	1,584.94
2022年1月	307,329	415,851	51,442	415.86	2,139.25
2022年2月	403,580	883,239	59,680	415.84	2,481.73
2022年3月	468,457	789,274	77,737	392.99	3,055.01
2022年4月	765,476	1,215,782	147,473	300.09	4,425.52
2022年5月	338,682	699,005	75,961	421.69	3,203.22
2022年6月	105,369	325,395	29,232	629.83	1,841.11
2022年7月	45,512	185,180	13,313	705.44	939.15
2022年8月	25,597	118,188	7,656	744.16	569.73
2022年9月	24,679	100,264	6,143	750.43	460.99
2022年10月	22,138	86,090	5,310	702.34	372.94
2022年11月	18,782	85,984	4,388	676.99	297.06
2022年12月	16,445	74,085	3,736	590.27	220.53

《至尊无极》前五大客户变动情况：

金额单位：万元

客户	2022年销售额	占比(%)	2021年销售额	占比(%)	2020年销售额	占比(%)
海南延心州网络科技有限公司	1,394.45	100.00	142.25	100.00	-	-

（3）《九州之下》：

月份	注册人数	活跃用户数量	付费用户数量	付费ARPU(元)	充值流水(万元)
2021年12月	265,929.00	291,654.00	31,474.00	712.65	2,242.98
2022年1月	64,727.00	181,795.00	14,621.00	1,847.64	2,701.43
2022年2月	54,439.00	154,448.00	12,082.00	1,786.74	2,158.74
2022年3月	29,531.00	340,686.00	7,606.00	2,102.43	1,599.11
2022年4月	17,384.00	79,043.00	5,123.00	2,322.32	1,189.72
2022年5月	8,594.00	51,470.00	3,255.00	2,766.64	900.54
2022年6月	3,744.00	43,494.00	1,994.00	3,242.86	646.63
2022年7月	2,499.00	32,578.00	1,532.00	3,016.04	462.06
2022年8月	1,932.00	28,470.00	1,216.00	3,128.62	380.44
2022年9月	1,976.00	22,333.00	1,002.00	3,309.03	331.56
2022年10月	1,561.00	19,095.00	843.00	3,314.63	279.42
2022年11月	1,233.00	16,165.00	731.00	4,026.14	294.31
2022年12月	1,336.00	15,521.00	692.00	3,471.29	240.21

说明：日韩地区为全球主要游戏市场，玩家付费能力强，是近几年游戏出海的热门目的地，且《九州之下》为传奇类游戏，属于重度计费游戏，故付费ARPU高于国内发行游戏。

《九州之下》前五大客户变动情况：

金额单位：万元

客户	2022年销售额	占比(%)	2021年销售额	占比(%)	2020年销售额	占比(%)
冰鸟蜘络科技有限公司	733.99	77.43	-	-	-	-
广州冰鸟网络科技有限公司	214.00	22.57	166.17	100.00	-	-

海南华多主要游戏前五大客户及其变化情况如下所示：

客户	2022年销售额(万元)	占当期销售收入比例%	2021年销售额(万元)	占当期销售收入比例%	2020年销售额(万元)	占当期销售收入比例%
海南延心州网络科技有限公司	1,394.45	47.18	142.25	4.46	-	-
冰鸟蜘络科技有限公司	733.99	24.83	-	-	-	-
杭州悦玩网络科技有限公司	601.61	20.35	2,810.43	88.17	14,699.03	83.34
广州冰鸟网络科技有限公司	214.00	7.24	166.17	5.21	-	-

海南华多前五大客户的变化主要与游戏的运营情况有关，如2021年年末公司上线游戏《九州之下》、《至尊无极》，当年贡献主要销售额的为持续运营的游戏《王者国度》。2022年度由于《王者国度》运营进入衰退期，游戏充值流水减少，对应分成收入大幅减少；《九州之下》、《至尊无极》全年运营，较2021年因年末上线仅运营1-2月，游戏充值流水对应的收入大幅增加。综上，新旧游戏的运营情况导致公司前五大客户交替。

3、收入确认是否谨慎、合理，业绩是否真实、可靠

杭州雷焰与海南华多均为游戏研发商，按运营模式分类为授权运营。公司根据游戏玩家实际付费金额并扣除通道费、手续费等其他费用后，按照与运营商合作协议约定所计算得出的分成金额确认为营业收入，结算依据为经双方核对数据确认无误后的对账单。公司授权运营业务收入确认的具体方法如下

授权金收入：本公司将从运营商处收取的授权金收入予以递延，按网络游戏的可使用经济年限或“营运协议”约定的许可期间（以较短者为准）分期确认收入的实现。

营业分成收入：公司与运营商签订授权运营协议，运营商当期取得的游戏运营收入按照运营协议约定归属公司的部分，公司确认营业收入。

同行业可比上市公司收入确认方法对比：

同行业可比上市公司	运营模式	收入确认方法
恺英网络	授权运营收入	主要指与运营商合作取得的收入，包括：网络游戏授权金收入和营业分成收入，具体确认方法如下：①授权金收入的确认：本公司将从运营商处收取的授权金收入初始确认为合同负债，按网络游戏的可使用经济年限或合同约定的许可期间以较短者为准分期确认收入。②营业分成收入的确认：本公司以自运营商处取得的分成款作为交易价格，根据合同约定的履约进度确认收入。
冰川网络	游戏授权收入	本集团对收取的授权金，在被授权方正式商业运营后，按照双方约定的授权期间内分期掩销确认收入。
掌趣科技	授权运营收入	授权运营模式下，公司负责提供游戏的后续服务，承担次要责任。收入包括在初始许可运营时，收取一次性的初始款项，以及后续运营期间由于本公司持续提供的后续服务而按游戏运营总收入的一定比例收取分成款。对于一次性的初始款项，在合同成协议规定的期限内分期确认收入；对后续收到的分成款，在提供许可服务时确认收入。

公司与同行业可比上市公司收入确认原则是一致的，收入确认合理。

收入具体流程如下：每月月初由业务部门从游戏后台导出玩家上月充值流水数据，然后提供给财务部。财务部根据充值流水以及与具体渠道方或代理发行方签订合同约定的结算分成比例，在财务软件编制预估收入凭证并据以暂估收入；代理发行方根据合同约定时间提供实际结算单给公司，公司对暂估收入与实际应确认收入的差异进行调整。

公司严格按照已确定的收入政策确认收入，确认时点和金额均有信息系统支撑，原始单据齐全，符合谨慎、合理的确认原则，业绩是真实可靠的。

（2）请你公司补充披露海南华多和杭州雷焰主营业务开展情况、近三年主要财务指标、主要财务指标变动比率、是否与同行业公司变动趋势存在重大差异，并详细说明海南华多2021、2022年业绩大幅下滑的原因和杭州雷焰2022年业绩大幅下滑的原因。

公司回复：

1、杭州雷焰经营情况：

杭州雷焰研发的产品主要为MMORPG，回合制，卡牌，画风包括写实，二次元等品类。杭州雷焰核心团队由一群具有10年以上从业经验的志同道合的游戏行业精英构成。分别来自国内一线游戏厂商，如腾讯，网易，阿里，4399等，其中：

（1）已上线游戏《百龙霸业》截止22年累计流水约为人民币31.6亿，产品已经运营3.5年，说明团队开发的产品具有强长线运营能力；

（2）即将对外上线游戏《锚点降临》，已对外公告2023年8月11日游戏公测正式上线；

（3）其他在研产品《我的战盟》产品根据测试结果调整优化中。

2、海南华多经营情况：

海南华多研发的产品主要为MMORPG、SLG等品类。海南华多核心团队拥有10年以上行业经验，拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作、管理经验。目前研发重点在于移动游戏，主要类型是MMORPG（大型多人在线角色扮演类）游戏和SLG（战略游戏），产品风格偏向写实，在研储备项目1款，已上线运营的游戏产品取得的成绩，有效验证了海南华多高效的研发实力和商业化产品开发能力。其中：

（1）主要已上线游戏《王者国度》截止22年累计流水约人民币36.62亿，产品已经运营4年，说明团队开发的产品具有强长线运营能力；2021年末上线游戏《至尊无极》截至22年累计流水约为人民币2.21亿元；

（2）2023年3月新上线游戏《约战沙城》，截至2023年6月累计流水约为人民币0.94亿元；